

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Berdasarkan permendiknas Nomer 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Menurut Endang (2015: 107) tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang santun dan berbudi pekerti luhur sesuai budaya Jawa, disamping itu pembelajaran bahasa Jawa sebagai wujud Konservasi budaya. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib yang ada pada pendidikan sekoah dasar yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari secara baik dan benar.

Suwarno (2001: 21) menyampaikan tujuan umum pembelajaran bahasa adalah meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa (*nyemak, micara, maca, nulis*), dengan menguasai empat keterampilan berbahasa Jawa, diharapkan akan tumbuh sikap positif dalam diri murid, yaitu sikap *rumangsa handarbeni, melu hangrungkebi, mulad sarira hangrasawani*. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan tujuan pembelajaran bahasa Jawa yaitu untuk membentuk peserta didik dalam ikut campur dalam pembangunan suatu bangsa dan negara.

Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa yang diselenggarakan di Sekolah Dasar fokus pembelajaran meliputi empat aspek diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis (Tim New Pakem, 2014: 1). Aspek membaca, menyimak, berbicara, dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Pengembangan keterampilan membaca difokuskan pada kemampuan dalam memahami isi suatu bacaan, keterampilan menyimak pada dasarnya hampir sama dengan keterampilan membaca, yang membedakan pada keterampilan menyimak peserta didik memahami isi teks dalam bentuk lisan, pengembangan keterampilan menulis difokuskan pada kemampuan dalam menyampaikan suatu gagasan, pesan dan perasaan secara tertulis. Keterampilan dalam berbicara menggunakan bahasa Jawa secara lisan difokuskan pada kemampuan dalam menyampaikan gagasan, pendapat, pesan, dan perasaan.

2. Siswa Kelas Rendah

a. Karakteristik Siswa Kelas Awal

Usia sekolah dasar, merupakan masa anak-anak akhir yang berlangsung dari usia 6 sampai kira-kira usia 11 atau 12 tahun (Ari 2015: 5), menambahkan Desmita (2011: 35) usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Usia tersebut dilalui ketika anak berada dalam jenjang sekolah dasar, dari situlah anak mulai belajar banyak hal, mulai dari pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pada masa keserasian bersekolah ini anak-anak lebih

mudah untuk didik dari pada masa sebelumnya atau sesudahnya (Riyanto, 2010: 105). Masa-masa ini bisa disebut sebagai sebagai masa sekolah, masa sekolah dapat di artikan sebagai masa untuk tumbuh dan berkembang dalam segala hal mulai dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Hasil dari mereka belajar ketika mereka dalam keluarga, lingkungan masyarakat maupun dalam taman kanak-kanak, berkat pengalaman tersebut anak pada masa ini mampu menerima pembelajaran dari pendidik. Di masa sekolah ini, rasa ingin tahu anak untuk menjelajahi lingkungannya mulai terpupuk. Anak tidak lagi ingin menjadi penonton saja, tetapi anak ingin terus mengetahui lingkungannya, dan anak akan berusaha untuk menjadi bagian dari lingkungan mereka.

b. Masa Kelas Rendah Sekolah Dasar

Tahapan perkembangan menurut Pieget dalam Sutirna (2013: 29) masa kelas rendah Sekolah Dasar, kira-kira berlangsung pada umur 7 tahun hingga 11 tahun, anak-anak pada masa ini mempunyai sifat khas yaitu proses berpikir anak harus konkret, belum bisa berpikir abstrak dalam menyelesaikan masalah anak menggunakan logika yang kongkret atau bersifat fisik.

Dari penjelasan di atas, maka dapat di ambil kesimpulan penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan

sangat terbantu dalam proses berpikir sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menangkap, mengolah, dan menyampaikan informasi yang di dapat selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran komik dua aksara peserta didik akan terbantu dalam proses berfikir menulis karangan deskripsi, mengenal lebih jauh mengenai aksara dan membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jawa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metodik, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (Umar, 2013: 126). Iwan (2014: 109) menyatakan media pembelajaran mempunyai sifat lebih khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa sehingga terjadi proses belajar (Ary, 2015:47).

Dari argumen menurut beberapa para ahli maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah wujud dari benda ataupun alat yang difungsikan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

b. Manfaat media pembelajaran

Menstimulasi rasa ingin tahu serta minat peserta didik, dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran dapat terbantu dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2002:2) yang mengungkapkan ada beberapa alasan kenapa media pembelajaran dapat mempertinggi nilai belajar siswa diantaranya:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Umar (2013: 137) menyatakan peran dan fungsi media pembelajaran di samping sebagai alat bantu mengajar juga sebagai sumber belajar yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga dapat terciptanya

suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan. Sanjaya (2009: 170-171) menyatakan secara umum, media memiliki beberapa beberapa fungsi di antaranya sebagai berikut: 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, 2) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa media tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, pendidik juga mendapatkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran. Bagi pendidik media pembelajaran membantu untuk menyampaikan materi yang di belajarkan, sedangkan bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang di belajarkan oleh pendidik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) mengungkapkan, ada empat jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya, 1) media grafis merupakan media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar, contoh dari media grafis ialah foto, gambar, grafik, poster, kartun, komik, dan lain-lain 2) model tiga dimensi yang berbentuk seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, *mok up*, dan lain-lain, 3) media proyeksi seperti *slide*, *film strip*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain, 4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dari uraian tersebut maka dapat dijelaskan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat kita gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran melalui dari media dua dimensi, tiga dimensi, media proyeksi, menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran. Dalam pembuatannya pun juga sangat bervariasi ada yang sudah berbasis teknologi dan masih ada pula yang masih tradisional. Diera globalisasi ini dengan berkembangnya ilmu teknologi, penggunaan media cetak sampai saat ini masih tetap dipertahankan sebagai media pembelajaran. Kebanyakan orang mengartikan “media cetak” yaitu alat atau media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tertulis yang di produksi oleh sebuah percetakan, seperti buku, koran, majalah, iklan, modul, dan sebagainya. Komik merupakan salah satu contoh bentuk dari media cetak dalam bentuk buku, yang dicetak dengan bahan kertas *art paper* 150 dan dijilid *hard cover* yang dapat di manfaat sebagai media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Untuk kepentingan pengajaran dalam memilih media pembelajaran sebaiknya guru memperhatikan beberapa kriteria (Sudjana & Rivai, 2010: 4-5) sebagai berikut :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran yang artinya tujuan intruksional pengajaran yang telah ditetapkan digunakan sebagai dasar pemilihan media pengajaran.

- 2) Dukungan terhadap isi pembelajaran yang artinya penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi
- 3) Kemudahan memperoleh media yang artinya media yang digunakan mudah diperoleh, dapat dibuat oleh guru ketika mengajar
- 4) Keterampil guru dalam menggunakannya yang artinya guru dapat menggunakan apapun media yang digunakan oleh guru.
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya yang artinya ketika pengajaran berlangsung media dapat bermanfaat bagi siswa.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna atau isi dari media pengajaran dapat dipahami oleh siswa.

Harjanto (2011: 238) mengungkapkan penggunaan media pendidikan sebagai alat komunikasi khususnya dalam proses belajar mengajar harus berdasarkan pada pemilihan kriteria yang objektif. Sebab program pengajaran di dalam kelas tidak sekedar menampilkan penggunaan media pengajaran, ketercapaian tujuan pembelajaran harus dikaitkan dengan strategi kegiatan pembelajaran dan bahan pembelajaran.

Inti dari beberapa penjelasan diatas bahwa relevansi pengadaan media, kelayakan pengadaan media, dan kemudahan pengadaan media pembelajaran harus diperhatikan dalam memilih suatu media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Maka relevansi, kelayakan, dan kemudahan pengadaan media komik perlu diperhatikan dalam pengembangan media komik ini.

5. Komik

a. Pengertian Komik

Komik secara umum dapat diartikan sebagai cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar (Marsi, 2011: 2). Nurgiyantoro (2013: 408) mengungkapkan berhadapan dengan komik yang selama ini dikonotasikan sebagai sesuatu yang dikaitkan dengan hal yang tidak serius, santai, lucu dan lain-lain yang tidak terlalu membebankan. Dari kedua pendapat ini dari komik ialah sangat erat kaitannya dengan gambar-gambar animasi baik itu karakter, latar tempat, alur yang berbentuk lucu yang bertujuan untuk menghibur.

Komik merupakan cerita yang disampaikan dalam bentuk gambar yang mengungkapkan ekspresi wajah, tubuh, gerak, maupun latar dari seorang tokoh yang dilengkapi dengan balon kata untuk mempermudah pembaca mengikuti alur cerita. Gambar yang ada dalam komik merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan oleh penulis dalam menyampaikan ide kepada pembaca dalam bentuk gambar. Balon teks dalam komik berfungsi sebagai ungkapan pikiran, perasaan, maupun ekspresi tokoh dalam bentuk tulisan, selain itu balon teks juga dapat berfungsi sebagai penyampaian narasi dalam komik. Balon dalam komik dapat dibentuk dengan berbagai model dapat disesuaikan dengan kondisi komik itu sendiri.

b. Struktur Komik

Gambar yang terdapat dalam komik memiliki berbagai macam bentuk, kelengkapan, dan tampilan, dari potongan-potongan gambar yang ada dalam komik pembaca dapat menterjemahkan gambar tersebut dalam sebuah bentuk cerita yang realistis. Misalkan ada sebuah sketsa gambar dengan coretan-coretan tertentu, dari situ pembaca akan dapat menerjemahkan sketsa gambar tersebut, berupa gambar manusia, tumbuhan, hewan, ataupun objek yang lain. Komik memiliki beberapa struktural diantaranya (Nurgiyantoro, 2013: 418-432):

- 1) Penekohan, dalam komik anak tidak hanya mencakup manusia saja, melainkan berbagai jenis makhluk yang lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kesemuanya sengaja dipersonifikasikan
- 2) Alur, alur adalah perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspance* dan *surprice*.
- 3) Tema dan moral, aspek tema dan moral merupakan aspek yang ingin disampaikan kepada pembaca, kehadiran aspek moral menjadi sesuatu yang mau tidak mau harus dipenuhi
- 4) Gambar dan bahasa, aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat di tatap karena keduanya merupakan media representasi itu sendiri

Dalam media komik yang akan di buat oleh peneliti, peneliti mengusung tema dan pesan moral pentingnya sebuah kejujuran serta

dalam berperilaku jujur tidak boleh mengharapkan sebuah imbalan. Rangkaian gambar dan bahasa dalam komik yang dibuat oleh peneliti menjadi ciri khas tersendiri bila dibandingkan dengan gambar maupun bahasa yang lain.

c. Jenis komik

Komik berdasarkan isi ceritanya (Nurgiantoro, 2013: 434-438) membedakan menjadi 3 jenis yaitu:

- 1) omik strip, komik ini merupakan yang terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi komik jenis ini telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.
- 2) Komik humor, komik jenis ini merupakan komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang mengundang pembaca tertawa menikmatinya.
- 3) Komik biografi, komik jenis ini merupakan komik yang berupa biografi dan ilmiah.

Media pembelajaran komik yang di buat peneliti termasuk dalam jenis komik strip dalam bentuk buku yang gambar panelnya tidak sampai dari 50 gambar tetapi dari segi isi cerita dalam komik sudah dapat menyampaikan pesan moral dan materi pembelajaran yang diusung oleh peneliti.

d. Kriteria Komik yang Baik

Dalam kegiatan belajar mengajar komik dapat berperan sebagaimana dimana dalam kemampuannya untuk membangkitkan minat belajar peserta didik (Sudjana dan Rivai, 2010: 68).

Agar media komik dapat berfungsi dengan semestinya, yaitu untuk membangkitkan minat belajar siswa maka dalam pengaadn media komik harus memperhatikan beberapa desain prinsip tertentu diantaranya kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan (Arsyad, 2014: 103)

1. Kesederhanaan

Jumlah elemen gambar yang terdapat dalam komik memperhatikan unsur cerita dalam komik, dalam satu gambar komik cerita yang disajikan hanya satu kejadian atau satu percakapan sehingga peserta didik dapat memahami informasi yang terdapat dalam komik, serta penggunaan huruf dan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa

2. Keterpaduan

Setiap elemen gambar yang terdapat dalam gambar komik mulai dari tokoh, latar belakang, maupun gambar properti memiliki hubungan sehingga dari rangkaian elemen gambar tersebut dapat menjelaskan sebuah informasi kepada peserta didik

3. Penekanan

Dari sekian banyak gambar yang terdapat dalam komik, gambar-gambar tersebut memiliki penekan yang berbeda-beda, penekan

tersebut terletak pada kejadian yang digambarkan dalam komik. Dengan menggunakan pemilihan warna yang tepat, menyesuaikan ukuran, memperhatikan perspektif dan unsur-unsur penting maka kita dapat menyampaikan suatu kejadian dalam bentuk gambar dengan jelas

4. Keseimbangan

Keseimbangan dalam komik terletak pada penataan dan bentuk balon teks, serta kesesuaian gambar ilustrasi kejadian pada komik dengan penyampaian teks dalam bentuk tulisan yang terdapat pada tiap-tiap balon teks baik itu berupa sebuah narasi maupun dialog antar tokoh.

6. Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Media Komik

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi pembelajaran, komik juga tidak hanya dapat meningkatkan minat baca peserta didik, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, dengan harapan akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Triana, 2016: 10). Sejalan dengan pendapat Rahmawati et al (2015: 35) pembelajaran dengan penggunaan media komik dapat memberikan pengaruh yang positif bagi peserta didik, dimana pesan yang disampaikan dalam bahan ajar yang dipelajari peserta didik lebih mudah diingat.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan penggunaan media komik bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Pengembangan media komik ini bertujuan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam hal memahami materi pembelajaran, serta memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media komik yang digunakan didesain semenarik mungkin, berisi tokoh dan latar belakang yang khas dan menarik, serta terdapat balon yang di isi oleh dialog antar tokoh ataupun narasi yang menggunakan bahasa jawa yang berhuruf alfabet dan aksara Jawa sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam membuat karangan deskripsi dalam bentuk bahasa Jawa, dan peserta didik juga lebih mengenal bahasa Jawa.

Penggunaan media komik dalam proses belajar mengajar yang pertama setelah komik dibagikan, agar peserta didik dapat memahami konsep dari tokoh, topik, dan alar cerita dalam komik, peserta didik di arahkan untuk membaca, mengamati dan menyimak penjelasan dari pendidik. Kedua, dengan menggunakan bahasanya sendiri peserta didik diminta untuk menjelaskan isi dari komik yang telah dibaca. Hal ini bertujuan untuk mengukur sampai sejauh mana kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis karangan deskripsi. Setelah peserta didik memahami isi komik tersebut, selanjutnya peserta didik mengembangkan dalam bentuk karangan diskripsi menggunakan bahasa mereka sendiri.

7. Penelitian yang Relevan

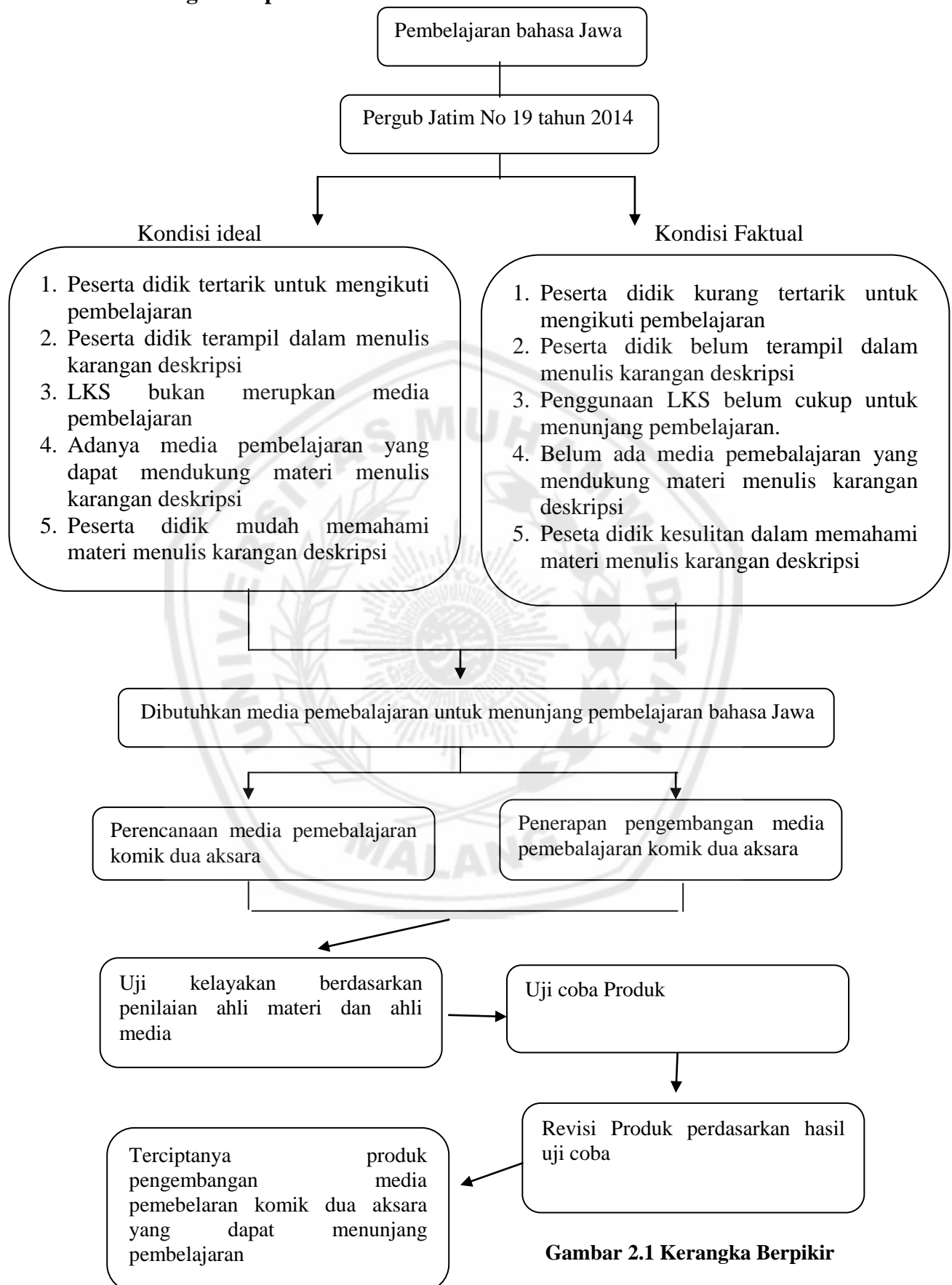
Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	Judul, Penulis, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Kelas V SD tenggal Pangung Yogyakarta, Dani Suci Arini, 2011	Penggunaan media pembelajaran komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Dani Suci digunakan untuk menggali informasi apakah media pembelajaran komik tersebut berpengaruh dalam pembelajaran atau tidak, Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan inovasi media pembelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menulis karangan deskripsi 2. Sasaran penelitian Dani Suci Arini yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Sedangkan dalam penelitian ini sasaran penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar. 3. Komik yang dibuat oleh Suci Arini menggunakan satu aksara sedangkan dalam penelitian ini komik yang dibuat yaitu dua aksara
2	Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo, Eko Yuli	Pengembangan media pembelajaran komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Yuli Supriyanto mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa 2. Sasaran penelitian Eko Yuli Supriyanto yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar, sedangkan dalam penelitian ini sasarannya siswa kelas III Sekolah Dasar

	Supriyanto, 2015		3. Komik yang dibuat oleh Eko Yuli Supriyanto menggunakan satu aksara sedangkan dalam penelitian ini komik yang dibuat yaitu dua aksara
3	Peningkatan Ketrampilan Bercerita Bahasa Jawa Melalui Penggunaan Komik Punokawan Di Kelas IV SDN Bangunjiwo Kasihan, Bantul Ratna Pancasari, 2013.	1. Penggunaan media komik 2. Mata Pelajaran Bahasa Jawa	1. Tujuan penelitian Ratna Pancasari untuk meningkatkan keterampilan bercerita sedengkan dalam penelitian ini Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan inovasi media pembelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menulis karangan deskripsi 2. Sasaran penelitian Ratna Pancasari yaitu siswa kelas IV sekolah dasar, sedangkan sasaran penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar 3. Komik yang dibuat oleh Ratna Pancasari menggunakan satu aksara sedangkan dalam penelitian ini komik yang dibuat yaitu dua aksara

(Sumber: Olahan Peneliti)

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir